BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Jawa saat ini sangat penting diajarkan kepada siswa sejak usia dini, khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD). Hal ini sesuai dengan Permendikbud No. 79 Tahun 2014 tentang muatan lokal dalam kurikulum 2013, yang menjelaskan bahwa muatan lokal merupakan mata pelajaran yang membahas potensi dan keunikan lokal di setiap daerah, dengan tujuan membentuk pemahaman peserta didik tentang keunggulan serta kearifan lokal. Muatan lokal ini dirancang untuk membekali siswa dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan untuk mengenali, mencintai, serta melestarikan lingkungan sosial, budaya, dan spiritual di daerahnya. Peraturan ini juga menegaskan bahwa muatan lokal mencakup berbagai aspek seperti seni budaya, prakarya, pendidikan jasmani, bahasa, dan teknologi. Peraturan Gubernur Jawa Timur No. 19 Tahun 2014 juga menetapkan Bahasa Daerah sebagai muatan lokal wajib di sekolah-sekolah, sehingga pembelajaran bahasa daerah, seperti Bahasa Jawa, berperan penting dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap potensi lokal di daerah tempat tinggal mereka.

Bahasa daerah, seperti Bahasa Jawa, merupakan warisan budaya yang diturunkan secara turun-temurun di Jawa Timur. Pembelajaran bahasa daerah ini diintegrasikan ke dalam kurikulum sekolah dengan pendekatan tematik yang sesuai dengan standar kurikulum nasional. Bahasa Jawa, sebagai salah satu muatan lokal di Jawa Timur, memiliki peran penting dalam membentuk karakter, watak, dan jati diri bangsa. Mata pelajaran ini dirancang untuk memperkenalkan konsep, nilai, serta pengetahuan tentang bahasa dan budaya Jawa, dan telah ditetapkan sebagai muatan lokal wajib di sekolah. Melalui pembelajaran Bahasa Jawa, siswa tidak hanya diajak untuk mencintai bahasa daerahnya, tetapi juga melestarikan budaya lokal yang menjadi ciri khas dan identitas Indonesia di tengah perkembangan global (Nazilah, 2015).

Selama observasi di beberapa sekolah, peneliti menemukan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa menghadapi banyak tantangan. Di UPT SDN Banggle 02, Ibu Yuli Ismiati, S.Pd menjelaskan bahwa siswa kesulitan memahami materi Bahasa Jawa, mudah bosan, dan kurang termotivasi. Media pembelajaran yang digunakan masih sederhana, seperti buku ajar dan kartu, sehingga kurang menarik. Di UPT SDN Nglegok 05, Ibu Asvini Syadu, S.Pd menekankan kesulitan siswa dalam memahami tata krama dan aksara Jawa, serta pengajaran seringkali harus diterjemahkan ke Bahasa Indonesia agar siswa lebih paham. Guru menggunakan media seperti kartu aksara dan gambar wayang untuk membantu pembelajaran. Di UPT SDN Satreyan 01, Ibu Harti Trisna Rahayu, S.Pd menyampaikan bahwa siswa sulit memahami Bahasa Jawa, terutama dalam penggunaan bahasa krama. Media yang digunakan terbatas pada gambar cetak, dan siswa belum mengenali tokoh pewayangan dengan baik. Di UPT SDN Satreyan 03, Bapak Tomy Priawijaya, S.Pd juga mengalami masalah serupa, di mana siswa sulit memahami Bahasa Jawa meskipun guru menggunakan media seperti print out dan video animasi. Secara keseluruhan, masalah utama dalam pembelajaran Bahasa Jawa adalah kurangnya minat siswa, keterbatasan media pembelajaran, serta rendahnya pemahaman siswa terhadap tata bahasa, aksara, dan budaya Jawa.

Hasil observasi yang dilakukan di UPT SDN Banggle 02, UPT SDN Nglegok 05, UPT SDN Satreyan 03, dan UPT SDN Satreyan 01 di Kecamatan Kanigoro, Kabupaten Blitar, terhadap 84 siswa kelas IV, ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, merasa bingung, mudah bosan, dan menganggap Bahasa Jawa sebagai mata pelajaran yang sulit. Materi yang disampaikan oleh guru dianggap terlalu banyak dan sering kali diulang hingga empat kali pertemuan, namun siswa tetap kesulitan memahaminya. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku ajar dan kartu, sehingga kurang menarik bagi siswa. Siswa juga mengalami kesulitan dalam mengenal tokoh-tokoh pewayangan dan membedakan penggunaan bahasa krama dan ngoko dalam unggah-ungguh Bahasa Jawa. Masalah ini berdampak

pada rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari Bahasa Jawa, serta memengaruhi kemampuan mereka dalam membaca, menulis, dan berbicara menggunakan Bahasa Jawa secara efektif. Kurangnya kreativitas dalam penyampaian materi dan penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif turut mempengaruhi kualitas pembelajaran dan keterampilan siswa.

Berdasarkan temuan lapangan tersebut menggunakan media belajar berpotensi dapat memperbaiki kualitas pembelajaran siswa. Penggunaan media pengajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran siswa, yang diharapkan dapat meningkatkan keberhasilan hasil belajar. Media memiliki potensi besar sebagai sumber pembelajaran yang bermanfaat. Pengelolaan yang efektif dapat menghasilkan produk pembelajaran dengan nilai edukatif tinggi. Media berfungsi sebagai sarana komunikasi yang menyenangkan antara guru dan siswa, yang dapat meningkatkan semangat belajar. Keberhasilan pembelajaran yang menyenangkan sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran dengan tepat mereka (Oktavianti & Wiyanto, 2014).

Terdapat faktor-faktor untuk menerapkan media pengajaran dalam kegiatan belajar mengajar adalah sebagai berikut: media tersebut dapat menarik perhatian siswa, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar; materi pengajaran menjadi lebih jelas dan mudah dipahami; serta memungkinkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan pada hari itu. Selain itu, metode pengajaran yang digunakan menjadi lebih beragam, membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar. Mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam aktivitas lain, seperti menonton video, melihat gambar, melakukan praktik, dan mendemonstrasikan materi yang dipelajari (Nur Wulandari & Zainuddin, 2019). Untuk mengatasi masalah yang dihadapi, guru memperkenalkan sebuah inovasi yang sesuai dengan karakteristik anak-anak di usia sekolah dasar dalam proses pembelajaran, yaitu dengan merancang pembelajaran Bahasa Jawa menggunakan media wayang.

Wayang adalah salah satu warisan budaya leluhur yang kaya akan pesan moral yang sangat bermanfaat bagi kehidupan. Sebagai media pembelajaran karakter, wayang dapat dibuat dari berbagai bahan seperti kulit hewan, kertas, dan bahan lainnya. Dalam cerita pewayangan, terdapat nilai-nilai moral dan kepahlawanan yang sangat cocok untuk dijadikan teladan dalam mengajarkan karakter kepada siswa. Wayang sebagai media pembelajaran sering digunakan melalui metode bercerita, misalnya dengan mengisahkan tokoh-tokoh kerajaan dan pahlawan di Indonesia yang ditampilkan melalui wayang yang sarat dengan nilai-nilai kebaikan. Nilai-nilai tersebut dapat diadopsi oleh siswa sebagai contoh karakter yang baik. Penggunaan wayang sebagai media pembelajaran tidak hanya terbatas di sekolah-sekolah, tetapi juga dapat diterapkan di berbagai lembaga dengan rentang usia yang luas dalam masyarakat (Salamah, 2017).

Untuk menunjang latar belakang penelitian ini terdapat dua penelitian relevan yang terdiri dari. Pertama, peneltian oleh Tiyas (2022) yang berjudul, "*Media Wayang Kulit dalam Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar*". Dalam penelitian ini wayang kulit merupakan media yang sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa yang bersifat konkret. Implementasi penggunaan media wayang kulit dapat dilakukan dalam proses pembelajaran bahasa Jawa dengan memperhatikan berbagai aspek yang mendukung efektivitas pembelajaran tersebut. Selain itu, penggunaan media wayang kulit dalam pembelajaran bahasa Jawa dapat mengurangi rasa kebosanan peserta didik, serta meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan. Media ini juga berperan penting dalam menumbuhkan karakter positif di kalangan siswa, serta meningkatkan keaktifan mereka selama proses pembelajaran. Selain manfaat tersebut, penggunaan media wayang kulit dalam pembelajaran bahasa Jawa juga berkontribusi pada upaya pelestarian wayang kulit sebagai bagian dari warisan budaya yang berharga.

Kedua, penelitian oleh Ngafifatul (2024) berjudul, "*Pengembangan Media Wayang Kertas pada Pembelajaran Bahasa Jawa*" bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif dan sesuai untuk digunakan di

MI (Madrasah Ibtidaiyah) dan SD (Sekolah Dasar) melalui pendekatan Research and Development. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada pembuatan produk, tetapi juga melibatkan analisis kebutuhan yang mendalam untuk memastikan validitas produk. Sebelum media ini diuji coba kepada siswa, tahap awal melibatkan validasi oleh para ahli, baik dari segi media maupun materi, guna memastikan kualitasnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan berupa wayang kertas memiliki kelebihan dalam pengajaran bahasa Jawa. Kelayakan produk ini terbukti dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, yang memberikan persentase rata-rata sebesar 78,5%, serta uji kelayakan dari ahli materi yang memperoleh persentase rata-rata 82%. Uji coba di Sekolah I menunjukkan persentase rata-rata 86,2% dengan kategori sangat layak, sedangkan di Sekolah II mencapai 94,1%, juga dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, berdasarkan hasil uji pelaksanaan, produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak dan dapat digunakan secara efektif sebagai salah satu media pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa.

Dengan hasil penelitian terdahulu dan latar belakang tersebut, peneliti berkeinginan untuk mengembangan media pembelajaran berbasis wayang untuk siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Maka dari itu, peneliti mengajukan judul, "***Pengembangan Media Wayang Interaktif Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar***".

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media wayang interaktif untuk pembelajaran Bahasa Jawa siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana keterbacaan siswa terhadap penggunaan media wayang interaktif untuk pembelajaran Bahasa Jawa siswa kelas IV Sekolah Dasar?

1.3. Tujuan Peneltian dan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian dan pengembangan ini ialah sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan media wayang interaktif untuk pembelajaran Bahasa Jawa siswa kelas IV Sekolah Dasar.

2. Mengetahui keterbacaan siswa terhadap penggunaan media wayang interaktif untuk pembelajaran Bahasa Jawa siswa kelas IV Sekolah Dasar.

1.4. Manfaat Penelitian Dan Pengembangan

Manfaat dari penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

   Manfaat teoritis dalam penelitian dan pengembangan ini, diharapkan dapat menjadi dasar (sumber atau ilmu pengetahuan tentang budaya Jawa) bagi peneliti lain dalam melaksanakan penelitian yang sejenis. Untuk penelitian pengembangan media pembelajaran Bahasa Jawa (materi tokoh wayang yang jarang ditampilkan). Tokoh wayang tersebut, yaitu Dewi Srihunon dan Bhatara Bremani (leluhur keluarga Pandhawa dan Kurawa di Astinapura sampai keturunannya).

2. Manfaat Praktis

   Manfaat praktis dalam penelitian dan pengembangan ini, diharapkan dapat dimanfaatkan oleh para seniman, guru, siswa, dan pihak sekolah yang terkait dalam mengambil kebijakan serta upaya meningkatkan mutu pembelajaran.

   a. Untuk Seniman
      1) Sebagai sarana penyampaian pesan terhadap generasi muda untuk melestarikan budaya Jawa (tokoh wayang).
      2) Sebagai penyampaian nilai-nilai luhur, dasar, dan budaya adiluhung untuk menemukan jati diri suatu bangsa, masyarakat, dan diri sendiri.
      3) Sebagai sumber (ilmu pengetahuan) terhadap ajaran leluhur bagi generasi muda yang cinta terhadap budaya daerah, tradisi, dan adat-istiadat.
      4) Sebagai pembelajaran untuk generasi muda terhadap nilai-nilai (etika) dalam hidup bermasyarakat.
      5) Sebagai tujuan sebuah komuitas pecinta budaya untuk mencintai, merawat, dan melestarikan Budaya Jawa untuk terus mempelajari

kebudayaan Jawa, kesenian, tradisi, dan adat-istiadat secara turun-temurun.

6) Sebagai wadah dalam mengembangkan bakat dan minat terhadap generasi muda untuk mencintai, merawat, dan melestarikan Budaya Jawa.

b. Untuk Guru

1) Guru mendapatkan sumber (pengetahuan) baru mengenai media pengembangan pembelajaran animasi wayang interaktif Bahasa Jawa (materi tokoh wayang).
2) Guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang berkaitan dengan materi dan kebutuhan belajar siswa.
3) Guru lebih mudah untuk menyampaikan pelajaran Bahasa Jawa (materi tokoh wayang) kepada siswa.
4) Guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan interaktif melalui media wayang interaktif.
5) Guru dapat mengembangkan kreativitas dan inovasinya dalam media pembelajaran Bahasa Jawa.
6) Guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis IT (animasi wayang interaktif) dan mengoperasikannya untuk kebutuhan belajar Bahasa Jawa siswa.

c. Untuk Siswa

1) Siswa mendapatkan sumber (pengetahuan) baru untuk pembelajaran Bahasa Jawa (materi tokoh wayang) menggunakan media animasi wayang interaktif.
2) Siswa lebih berapreasiasi, antusias, suka, senang, dan lebih ingin tahu terhadap pembelajaran Bahasa Jawa (materi tokoh wayang), yang disampaikan guru menggunakan media animasi wayang interaktif.
3) Siswa mendapatkan pembelajaran Bahasa Jawa (materi tokoh wayang) menggunakan media animasi wayang interaktif yang menarik dan menyenangkan.

4) Siswa mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.
5) Siswa memahami pesan yang disampaikan melalui pembelajaran Bahasa Jawa (materi tokoh wayang) menggunakan media animasi wayang interaktif.
6) Siswa ingin belajar menggunakan dan praktik media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran Bahasa Jawa (materi tokoh wayang)

d. Untuk Sekolah
1) Melalui penelitian ini, diharapkan media yang dikembangkan dapat memberi dampak posittif untuk meningkatkan proses pembelajaran Bahasa Jawa (materi tokoh wayang).
2) Melalui penelitian ini, diharapkan antara sekolah dan perguruan tinggi dapat menjalin hubungan kerja sama dalam mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jawa (materi tokoh wayang).
3) Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan informasi kepada kepala sekolah mengenai gagasan, ide, kreativitas, hal-hal baru dalam perencanaan program pendidikan mendatang.
4) Melalui penelitian ini, diharapkan sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mengembangkan media pembelajaran.
5) Melalui penelitian ini, diharapkan dapat mendukung sumber belajar (kebutuhan belajar) siswa di sekolah.
6) Melalui penelitian ini, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis IT (animasi interaktif) di sekolah

1.5. Ruang Lingkup Penelitian Dan Pengembangan

1. Dasar pelaksanaan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:
a. Antara guru dan peneliti memiliki penafsiran yang sama mengenai dasar pembelajaran Bahasa Jawa untuk tokoh wayang Pandhawa di Kelas IV Sekolah Dasar.
b. Siswa memiliki kemampuan yang sama dalam pembelajaran Bahasa Jawa tokoh wayang.
c. Jenis kelamin siswa tidak berpengaruh pada penelitian.

2. Batasan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut.
   a. Media animasi wayang interaktif untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Media animasi wayang interaktif dibuat untuk pembelajaran Bahasa Jawa (materi tokoh wayang yaitu Pandhawa sampai keturunannya, yaitu Media pembelajaran Bahasa Jawa yang dikembangkan adalah media animasi wayang interaktif tokoh wayang Dewi Srihunon dan Bhatara Bremani (leluhur keluarga Pandhawa dan Kurawa di Astinapura sampai keturunannya, yaitu Bambang Parikenan, Resi Manumayasa, Dewi Kaniraras, Bambang Sakutrem, dan Bambang Sakri.
   b. Produk yang dikembangkan hanya sampai tahap uji coba produk, yang diujikan di UPT SDN (Sekolah Dasar Negeri) Banggle 02, UPT SDN (Sekolah Dasar Negeri) Nglegok 05, UPT SDN (Sekolah Dasar Negeri) Satreyan 03, dan UPT SDN (Sekolah Dasar Negeri) Satreyan 01 wilayah Kecamatan Kanigoro, Kabupaten Blitar.

1.6. Definisi Operasional Istilah

1. Media Wayang Interaktif

   Media wayang interaktif merupakan media pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa dengan cara mendengar, melihat, dan memberikan respon aktif untuk meningkatkan hubungan timbal balik antara guru dan siswa selama pembelajaran Bahasa Jawa untuk kelas IV Sekolah Dasar dengan fokus materi Pandawa Lima.

2. Pembelajaran Bahasa Jawa

   Mata pelajaran Bahasa Jawa merupakan salah satu muatan lokal di Provinsi Jawa Timur yang terdiri dari beberapa standar kompetensi diantaranya mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan apresiasi sastra. Dalam penelitian ini, pembelajaran Bahasa Jawa merujuk pada materi Wayang Pandhawa Lima kelas IV Sekolah Dasar.